



Farming-Simulator



 **GIANTS**
SOFTWARE

FOCUS
HOME INTERACTIVE

⚠ ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
MENÚ PRINCIPAL	4
INICIAR UNA NUEVA PARTIDA	5
GUARDAR Y CARGAR	5
CONTROLES	6
PDA	7
INTERFAZ Y SISTEMA DE JUEGO	7
CARRERA	9
CÓMO GANAR DINERO	10
VEHÍCULOS Y APEROS	12
GANADO	15
TRUCOS	17
CONSEJOS	17
MAPAS	18
GARANTÍA	22
AYUDA TÉCNICA	22
CREDITOS	23

TENGA EN CUENTA: que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés de este producto.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a **Farming Simulator**. Este manual está pensado para ayudarte a dar tus primeros pasos en un mundo lleno de posibilidades. En él encontrarás todo lo que quieras saber sobre los distintos animales, cosechas, fertilizantes y vehículos que contiene el juego.

Sin embargo, no se trata de una guía exhaustiva; en **Farming Simulator**, la experiencia es la madre de la ciencia. ¡Así que experimenta!

MENÚ PRINCIPAL

Cuando inicies **Farming Simulator**, accederás al menú principal del juego, desde donde podrás elegir entre los siguientes menús:




CARRERA

Este es el modo principal del juego. En él, tendrás entera libertad para decidir qué trabajos quieres realizar y cómo desarrollar tu granja.

TUTORIALES

Los tutoriales están pensados para mostrar a los jugadores nuevos las mecánicas básicas del juego.

Cuando pulsas  en un tutorial, aparece un resumen con los objetivos que debes alcanzar.

LOGROS

Aquí puedes ver las recompensas que has desbloqueado.

XBOX GAMES STORE

En Tienda Xbox® LIVE podrás ver y obtener las últimas descargas de contenido del juego.

CREDITOS

Descubre quién ha participado en la elaboración del juego.

INICIAR UNA NUEVA PARTIDA

Te recomendamos pasar por los tutoriales antes de comenzar una nueva carrera. Te ayudarán a familiarizarte con el funcionamiento del juego y con los distintos tipos de vehículos.

Para iniciar una partida nueva:



1. Primero selecciona el modo Carrera en el menú principal.
2. Luego escoge un dispositivo de almacenamiento (disco duro, tarjeta de memoria o memoria USB).
3. Escoge en la lista la ubicación donde quieras guardar tus progresos.
4. A continuación se te propondrán tres niveles de dificultad: Fácil, Normal y Difícil. Podrás ver una descripción de cada uno de ellos.
5. Por último, debes escoger el mapa en el que quieres jugar: Hagenstedt o Westbridge Hills.

Si después de haber jugado en el primer mapa quieres probar con el segundo, repite los mismos pasos desde el principio: elige una ubicación disponible para guardar la partida y luego el mapa que desees.

6. A continuación comenzarás tu carrera, con unos cuantos campos y un pequeño número de vehículos.

Nota : Cuando escojas el mapa de Hagenstedt por primera vez, una vez que se haya cargado la partida, el juego te ofrecerá un recorrido guiado para enseñarte las reglas básicas.

GUARDAR Y CARGAR

Farming Simulator te permite guardar tus progresos en cualquier momento (pulsas  para poner la partida en pausa y luego  para guardarla).

Nota : El juego no utiliza una función de guardado automático. Por tanto, es muy recomendable que guardes la partida con regularidad.

Puedes acceder a tus partidas guardadas en **Menú principal > Carrera > Elegir partida**.

CONTROLES

A PIE



VEHÍCULO



Algunos vehículos tienen varias funciones secundarias. Para verlas, mantén pulsados **LB** o **RB**.

LB + **A** **B** **X** **Y** Controles adicionales del equipo

RB + **A** **B** **Y** Controles adicionales del vehículo

Las cargadoras frontales se usan de otra manera. El movimiento de los brazos acoplados y el equipo se realiza con **RB** + **R** o **LB** + **R**.

PDA



Las cargadoras frontales se usan de otra manera. El movimiento de los brazos acoplados y el equipo se realiza con **LB** + **R**. Pula varias veces este botón para cambiar de categoría.

Cuando estés en el menú Mapa de la PDA, pulsa **LB** + **R** para alternar entre los 3 niveles de zoom disponibles.

En los demás menús de la PDA, **LB** + **R** te permite desplazarte por distintas páginas de información.

INTERFAZ Y SISTEMA DE JUEGO

INTERFAZ DEL JUEGO



1. Pantalla de control: aquí se indican las acciones que puedes realizar.

2. PDA

3. a. Hora del día

b. Escala temporal: Puedes cambiar este valor en el menú de opciones para acelerar la partida.

c. Indicador del ciclo día/noche

4. Cuenta bancaria: indica tu facturación actual y la cantidad de dinero que tienes.

TIENDA

Al norte de tu granja hay una tienda de vehículos donde puedes comprar vehículos, aperos y animales.

Puedes acceder a ella cuando quieras con solo pulsar **Y**. Sin embargo, para recoger lo que hayas comprado tendrás que ir hasta allí.

SISTEMA DE ESPACIOS

En Farming Simulator cuentas con un total de 120 espacios para guardar el equipo que compres.

Cuanto más voluminoso sea un equipo, más espacios necesitarás para almacenarlo.

Nota : Al inicio de una carrera nueva ya tienes varios espacios ocupados, porque cuentas con vehículos en el mapa.

Comprar un nuevo tipo de equipo.

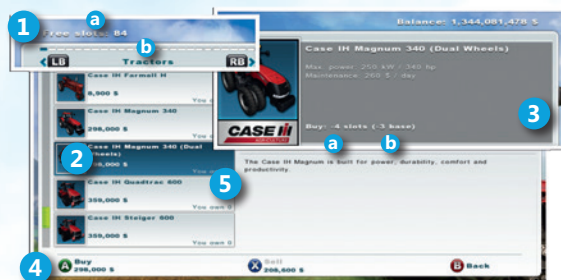
Tu primera compra de cada tipo de equipo ocupa espacios adicionales (llamados «bases»).

Cuando compres otros equipos del mismo tipo, ya no ocuparás los espacios de «base».

Liberar espacios

Al vender un vehículo liberas todos los espacios que ocupaba.

INTERFAZ DE LA TIENDA



1. a. Número de espacios disponibles.

b. Categorías de equipo: desplázate entre las distintas páginas de equipo usando **LB** o **RB**.

2. Equipo disponible en la categoría seleccionada: usa el **LB** or **RB** para desplazarte por la lista de productos.

3. Hoja de especificaciones del equipo.

a. Espacios que ocuparía el equipo en caso de compra.

b. Base: espacios adicionales que solo se aplican al 1er equipo de este tipo.

4. Precio de compra.

5. Precio de venta

VENTAS

De vez en cuando, la tienda de vehículos tiene ofertas especiales con tipos concretos de equipo. Cuando suceda, recibirás un mensaje para que no se te pasen.

MENÚ PAUSA

Puedes acceder al menú Pausa en cualquier momento pulsando **START**.

Verás que tiene varias pestañas

- **Controles:** Muestra un resumen de los controles.

- **Vistas del mapa:** muestra distintas pantallas en las que puedes comprobar lo que estás cultivando en cada sitio, así como el estado de tus campos. Puedes cambiar de pantalla con las **○**

- **Selección de vehículos:** muestra un mapa en el que aparece la posición de todos tus vehículos. Si lo deseas, puedes trasladarlos automáticamente a las proximidades de tu granja con **○** o meterte en vehículos concretos con **A**

- **Configuración:** aquí puedes ajustar distintas opciones del juego, como la escala temporal, la frecuencia de las misiones y el nivel de ayuda que se muestra en los mapas.

CARRERA

PRIMEROS PASOS

Este es el modo principal del juego. Estás al mando de tu propia granja y puedes desarrollarla a tu ritmo.



Al principio del juego puedes entrar en los símbolos giratorios con signos de interrogación para recibir información sobre el juego relevante para el lugar donde te encuentres. También puedes utilizar las cabinas telefónicas para recibir más pistas sobre el juego. Si lo prefieres, puedes desactivar los signos de interrogación en los ajustes del menú de juego.

LOS SILOS

Tu granja contiene varios silos en los que puedes almacenar temporalmente la cosecha. Cada silo tiene una etiqueta con el tipo de grano que contiene. Para almacenar la cosecha en un silo tienes que descargar el volquete lleno en el pozo que hay junto a los silos. Cuando el remolque esté en posición, aparecerá un icono verde y podrás descargar el volquete.

Para cargar el volquete debes colocarlo bajo el silo del tipo de grano indicado. La bomba se abrirá automáticamente en cuanto estés bien colocado.

Las patatas y remolachas azucareras están situadas por separado en el edificio de almacenamiento que hay junto a los silos. Detrás del edificio hay dos cintas transportadoras que te permiten llenar tus remolques.

COMPRAR CAMPOS



Para cultivar un campo, antes tienes que comprarlo. Cada campo que no posees tiene un símbolo giratorio de compra en el centro. Si activas este símbolo, aparecerá una descripción del campo (área y precio) y tendrás la opción de comprarlo.

El símbolo de compra de cada campo está en el mismo sitio donde ves el número del campo en el mapa de la PDA. Los campos que ya posees están marcados con números verdes en el mapa.

A veces se subasta un campo. Esto te da la oportunidad de comprarlo por bastante menos dinero, si consigues ser el mejor postor al final de la subasta. Si no quieres pujar en una subasta, siempre puedes comprar el campo más adelante a precio normal.

CONTRATAR TRABAJADORES

Puedes contratar a un trabajador para que te ayude en los campos. Te echará una mano en trabajos concretos, como la cosecha.

Puedes activar y desactivar a tu trabajador cuantas veces quieras con solo pulsar **B**. Pero ten en cuenta que todo trabajo conlleva un salario, de manera que cada vez que lo utilices se reducirán tus ingresos.

CÓMO GANAR DINERO

VENDER LA COSECHA

Para ganar dinero tienes que cultivar plantas y llevar la cosecha a una de las estaciones de descarga. Los precios de las distintas cosechas cambian constantemente y no todas las estaciones aceptan las mismas (ni pagan los mismos precios). Comprueba tu PDA para ver los precios disponibles.

VENDER PRODUCTOS ANIMALES

Los animales constituyen otra fuente de ingresos: las vacas producen leche, las ovejas lana y las gallinas ponen huevos. Asegurarte de que consigues el mejor precio por estos productos es cosa tuya.

MISIONES

Periódicamente se te ofrecerá la posibilidad de realizar misiones concretas a horas determinadas.

Cuando aceptes una misión, aparecerá un indicador parpadeante en el mapa que te mostrará tu destino. También verás un cronómetro que te indicará el tiempo que te queda para completar la misión.

Cada misión que realices con éxito te proporcionará algo de dinero.

TIPOS DE SEMILLAS



Puedes elegir entre cuatro tipos básicos de grano (trigo, colza, cebada o maíz).

Sin embargo, solo debes sembrar aquello que puedas cosechar, puesto que el grano maduro que no se recoge puede pudrirse. Para recoger el maíz, necesitas una cosechadora con un cabezal especial, que puedes adquirir en la tienda.



trigo



colza



maíz



cebada

PUNTOS DE VENTA Y PRECIO DEL GRANO

Para ganar dinero, tienes que llevar lo que coseches a uno de los puntos de venta (la estación del tren, el molino, la destilería, el muelle o el almacén).

El precio dependerá de la frecuencia con la que vendas cada tipo de grano y su cantidad. Por ejemplo, si solo vendes colza, su precio bajará cada vez más, hasta un punto en el que prácticamente no obtendrás beneficios.

Por otro lado, cuando no vendas un tipo de grano durante algún tiempo, su precio se pondrá por las nubes. Consulta las cifras de tu PDA para ver los precios aplicables en cada punto de venta.

GRAN DEMANDA

Como las estaciones de descarga compiten unas con otras, puede ocurrir que una estación detecte una necesidad repentina de una mercancía concreta. En ese caso se iniciará una gran demanda temporal.

Durante una gran demanda, la estación de carga en cuestión ofrecerá un precio significativamente más alto que la competencia. Recibirás un mensaje en cuanto empiece una gran demanda y podrás consultar las demandas actuales en tu PDA.

FINANZAS



Otra manera de ganar dinero y gestionar tus finanzas es ir al banco.

Si vas a un cajero automático (por ejemplo, en la tienda de vehículos) y activas el símbolo giratorio de dinero, podrás ver un resumen detallado de tu situación financiera.

En la pantalla de finanzas podrás ver todos los ingresos y gastos del día y de los dos días anteriores. También aparecerá el préstamo que hayas recibido del banco.

Si necesitas más dinero con urgencia, puedes pedirlo prestado al banco en tramos de 5000 \$. No obstante, al final de cada jornada tendrás que pagar intereses por los préstamos recibidos.

VEHÍCULOS Y APEROS

Para cuidar bien de tus campos y tener bien alimentados a tus animales, dispones de una amplia gama de vehículos y aperos:

TRACTORES

Muchos de los aperos solo se pueden usar cuando están colocadas en un tractor. Cuanto más grande y pesado sea el apero, más sólido y potente debe ser el tractor.



CARGADORA FRONTAL

La cargadora frontal y la cargadora telescópica te permiten realizar tareas como transportar palés de lana de oveja o descargar el abono en el esparcidor.

VERTEDERAS

Antes de sembrar los campos debes separar la tierra con una vertedera. En la tienda hay varias vertederas de tamaños distintos.



SEBRADORAS

Según el modelo de sembradora podrás sembrar distintos tipos de semillas. La descripción de la tienda de vehículos ofrece más información.

Las sembradoras se van vaciando a medida que las usas. Para rellenarlas debes llevarlas a los palés de semillas que se encuentran en tu granja, en la tienda de la granja y en el centro de jardinería.

PULVERIZADORA

Para mejorar la futura cosecha, puedes fertilizar las plantas con una pulverizadora.

Las pulverizadoras se van vaciando a medida que las usas y se rellenan en el tanque de fertilizante de tu granja.

Si tienes ganado, puedes usar el estiércol para fertilizar tus campos de manera más orgánica.



COSECHADORAS

Cuando el grano está maduro es el momento de subirse a la cosechadora, colocar el apero adecuado y cosechar los campos.

Para cosechar el maíz, debes colocar cabezas específicas para este tipo de grano.



REMOLQUES

Cuando el tanque de la cosechadora esté lleno, puedes descargar la cosecha en un volquete. Luego puedes llevar el remolque a una de las tres estaciones de descarga, donde recibirás dinero por la cosecha.

Si no quieres vender la cosecha directamente, puedes almacenarla un tiempo en los silos de tu granja.



EMBALADORA

La paja que se acumula durante el proceso de trillado se puede comprimir en balas. Hay embaladoras disponibles para balas cuadradas y redondas.

CARGADORA AUTOMÁTICA DE BALAS

Con la cargadora automática, apilar y transportar balas cuadradas es mucho más fácil. Luego puedes almacenarlas donde las necesites.



CULTIVADORA

Utiliza una cultivadora para soltar la tierra. Hecho esto, puedes volver a sembrar.

Si quieres, también puedes arar de nuevo antes de hacerlo.

SEGADORA

Usa una segadora para cortar el pasto. Hay pastos listos para segar casi en cualquier parte, pero también puedes crear tus propios campos de pasto.



CARRO PARA EL FORRAJE

Acopla el carro al tractor, actívalo y dirígete al pasto segado para cargarlo. Puedes dar el heno a tus animales o volcarlo en uno de los pajares verdes.

SECADERA

Para acelerar el proceso de secado del pasto segado, puedes moverlo con la secadera mecánica.



CABEZAL DE COSECHADORA

El cabezal de cosechadora prepara el pasto segado colocándolo en líneas de ringleras que facilitan su recogida por parte del carro o de la embaladora.

PATATAS

Para plantar patatas tienes que comprar las máquinas adecuadas. Primero necesitas una plantadora de patatas, como la GL 420 de Grimme. Para llenar la máquina de patatas, puedes colocarla bajo la cinta transportadora de tu granja o cargar las patatas a mano con una cargadora frontal y una pala. También puedes llenar la plantadora en los palés con semillas, aunque eso te costará más dinero.



Para recoger las patatas necesitas la cosechadora de patatas autopropulsada TECTRON 415 de Grimme. Con este vehículo enorme podrás recoger tus patatas en un santiamén. Después de cosecharlas, puedes descargar tus patatas en un remolque situándolo debajo del cabezal de la cosechadora.



REMOLACHAS AZUCARERAS

Como sucede con las patatas, necesitas maquinaria especial para plantar y cosechar remolachas azucareras. Para el sembrado puedes usar la plantadora aérea de precisión EDX 6000 de AMAZONE. Las semillas de remolacha azucarera están disponibles en los palés de semillas de tu granja, en la tienda de la granja o en el centro de jardinería.



Para recoger las remolachas azucareras puedes usar la cosechadora autopropulsada MAXTRON 620 de Grimme que aparece a la izquierda. Esta máquina funciona de forma similar a la cosechadora de patatas.



GANADO

Además de vehículos y aperos, también puedes comprar ganado en la tienda. Si compras vacas, se trasladan automáticamente a sus pastos.



PRODUCCIÓN DE LECHE

Las vacas solo dan leche si están bien alimentadas. Puedes alimentarlas con heno, maíz cortado o paja. Si les das mucha comida, producirán más leche. Si no les das un tipo de alimento en cantidad suficiente, la producción de leche se reducirá a la mitad.

Las estadísticas de tu PDA te informan sobre los niveles de los comederos (heno) y el silo de alimentación (maíz triturado).

La ordeñadora automática del pasto de las vacas automatiza el proceso. Las vacas pasan por la instalación por sí solas si se sienten con ganas de dar leche.

El camión de la lechería pasa por el prado de las vacas a diario y recoge la leche almacenada. Al final de cada día, el dinero obtenido por la venta de la leche se ingresa en tu cuenta.

DEPÓSITO DE LECHADA

Aparte de la leche, tus vacas producen un abono líquido que se almacena en el tanque azul de su pasto.

Aquí es donde puedes rellenar el depósito de lechada para utilizarlo en tus campos como fertilizante orgánico. También puedes rellenarlo en una planta de biogás.



ESPARCIDORA DE ESTIÉRCOL

Con este remolque puedes esparcir el estiércol por tus campos. Usa la pala de la cargadora frontal para cargar el estiércol del montón situado junto al pasto de las vacas en la esparcidora.

COSECHADORA DE FORRAJE

Como ya hemos dicho antes, tus vacas necesitan, además de pasto, maíz triturado. El ensilaje de maíz se produce con la cosechadora de forraje Krone.

Como esta máquina no tiene un remolque propio, tienes que acoplarle uno o contratar un trabajador para que la siga con un remolque.

Descarga el ensilaje de maíz en el silo de alimentación, junto al pasto de las vacas, o en uno de los silos de la planta de biogás.



REMOLQUE MEZCLADOR

Si quieres optimizar la producción de forraje para el ganado, puedes usar la Kuhn SPV Confort 12. Este remolque mezclador automotriz te permite mezclar heno, ensilado y paja. En cuanto estas estén dentro de unos límites aceptables, el símbolo de forraje de la derecha pasará del rojo al verde claro y podrás empezar a alimentar a tus animales.



OVEJAS

Como sucede con las vacas, todas las ovejas que compres se trasladan automáticamente a sus pastos. La oveja es el único animal que produce lana. Cuantas más ovejas tengas y más contentas estén, de mayor calidad será la lana que produzcan. En el pasto de las ovejas hay una zona de hormigón donde aparece un palé de lana a intervalos regulares. Puedes usar una cargadora frontal para recoger y transportar estos palés a la zona indicada del molino, donde podrás vender la lana.

GALLINAS

De forma similar a las vacas y ovejas, la cantidad de huevos que ponen tus gallinas depende sobre todo de su número y su felicidad. Visita los gallineros y recoge todos los huevos que encuentres. Puedes vender los huevos en el pueblo o en la tienda de la granja, en el símbolo del huevo giratorio.



TRUCOS

- Si dejas madurar durante demasiado tiempo determinados tipos de grano se echarán a perder. Siembra solo aquello que puedas cosechar.
- Todos los vehículos y aperos que posees tienen costes de mantenimiento, que puedes ver en la pantalla de finanzas. Cuanto más reducido sea tu arsenal de maquinaria, más bajos serán tus costes fijos.
- En algunos niveles de dificultad, tus silos comienzan llenos de grano. Vende este grano para conseguir fondos en los primeros compases de la partida.
- Siempre es buena idea tener un vehículo aparcado en sitios importantes (como el pasto de las vacas o la tienda de vehículos). De este modo podrás plantarte rápidamente allí con solo alternar entre tus vehículos.
- Si los precios del grano están en mínimos, almacena la cosecha en los silos de tu granja y espera unos días hasta que se estabilicen.

CONSEJOS

Estos son algunos consejos que te ayudarán a empezar con buen pie tu aventura en Farming Simulator.

- Hagenstedt es el mejor mapa para empezar. Al comienzo de la partida se te ofrecerá una visita guiada por los distintos sitios y aperos.
- Durante la partida puedes obtener más información sobre Farming Simulator en las cabinas de teléfono o revisando los tutoriales del menú principal.
- Al comienzo de tu carrera como granjero, tienes un campo listo para la cosecha junto a tu granja. Puedes cosecharlo y luego meter el trigo en el remolque más cercano y venderlo en el pueblo.
- Puedes contratar a un trabajador para cosechar el campo, pero te costará dinero.
- También puedes almacenar la cosecha en los silos situados cerca de tu granja para venderla cuando suba el precio.
- Una vez que la cosecha esté terminada, usa una cultivadora para arar los campos y una sembradora para sembrarlos.
- Al comienzo de la partida, compra solo aquellos vehículos que necesites. Su mantenimiento cuesta dinero.
- Las misiones son una forma rápida de ganar dinero. No esperes mucho para comprar una cargadora frontal con una horquilla para palés y una segadora.
- Si compras colmenas y gallinas al comienzo de la partida, dispondrás de ingresos regulares a bajo precio.
- Por otro lado, es mejor que esperes antes de invertir en ganado (vacas y ovejas), porque el equipo necesario para su mantenimiento es caro.

MAPAS - HAGENSTEDT

1-42 Campos

- A** Puerto
- B** Tienda de la granja
- C** Tienda de vehículos
- D** Pueblo
- E** Planta de biogás
- F** Camping
- G** Destilería
- H** Muelle
- I** **Mi granja**
- J** Productos lácteos
- K** Vivero
- L** Depósito de agua
- M** Pasto de las ovejas
- N** Molino de grano
- O** Molino
- P** Pasto de las vacas
- Q** Pasto de las vacas



PUNTOS PRINCIPALES

VENDER

- Descarga de grano
- Descarga de hierba
- Venta de huevos
- Molino

COMPRA

- Gasolinera
- Tienda

JUGADOR

- Silo del jugador
- Pasto de las ovejas
- Pasto de las vacas
- Corral de las gallinas

AYUDA

- Cabinas telefónicas
- Finanzas

MAPAS - WESTBRIDGE HILL

1-21 Campos

- A** Campo de béisbol
- B** Vivero
- C** Almacén
- D** Pueblo
- E** Camping
- F** Muelle
- G** Tienda
- H** **Mi granja**
- I** Molino de harina
- J** Pasto de las ovejas
- K** Cine al aire libre
- L** Productos lácteos
- M** Restaurante
- N** Planta de biogás
- O** Pasto de las vacas
- P** Molino
- Q** Restaurante



PUNTOS PRINCIPALES

VENDER

- Descarga de grano
- Descarga de hierba
- Venta de huevos
- Molino

JUGADOR

- Silo del jugador
- Pasto de las ovejas
- Pasto de las vacas
- Corral de las gallinas

COMPRA

- Gasolinera
- Tienda

AYUDA

- Cabinas telefónicas
- Finanzas

NOMBRE DEL PRODUCTO: FARMING SIMULATOR

Focus Home Interactive garantiza hasta noventa (90) días desde la fecha de compra del producto que el método de grabación en el que se suministra el producto está exento de defectos latentes y errores de fabricación bajo condiciones normales de uso (excluyendo negligencia, abuso o uso incorrecto). En caso de que el método de grabación resulte defectuosos dentro de este período, Focus Home Interactive garantiza, a su criterio, reemplazar el producto (siempre que el producto lo siga fabricando Focus Home Interactive) o a suministrar un producto de valor igual o inferior bajo las condiciones descritas a continuación.

Para poder cambiar el producto, debe enviarlo en su embalaje original (los gastos de envío corren a cargo del cliente), adjuntando el ticket de compra original, una descripción del problema y su dirección completa y detalles de contacto al departamento de asistencia técnica de Focus Home Interactive.

Le recomendamos enviar el paquete por correo certificado a la dirección siguiente:

**Focus Home Interactive, Support Technique,
100 avenue du général Leclerc,
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE**

AYUDA TÉCNICA

Si encuentra alguna dificultad al instalar o manejar Farming Simulator, contacte con nuestro departamento de asistencia técnica vía correo electrónico (servicio en inglés o francés):

Email : support@focus-home.com

Tel: +33 (0)1.48.10.75.95 (Monday to Friday from 9.00am to 1.00pm GMT).

GIANTS SOFTWARE

Executive Producer
Christian Ammann

Lead Programmer
Stefan Geiger

Lead Artist
Thomas Frey

Lead Designer
Renzo Thönen

Lead Animator
Mikael Persson

Programmers
Thomas Brunner
Jonathan Sieber
Melanie Imhof
Manuel Leithner
Eddie Edwards
Claire Rogers
Sylvain Grosdemouge
Tony Albrecht

Senior Artist
Marc Schwegler

Artists
Jozef Rolincin
Thomas Flachs
Roger Gerzner
Sebastian Homberger

Sound Designer
Tobias Reuber

Music Composer
Paavo Härkönen

QA Lead
Chris Wachter

QA Testers
Stefan Seidel
Manuel Adams
Lukas Guhl
Hans-Peter Imboden
Norman Görk
Sven Bräutigam
Alain Levy

FOCUS HOME INTERACTIVE

Department of Agriculture
Cédric Lagarrigue

Farmer Wants a Wife
Thomas Barrau
Anne-Sophie Vernhes
Tristan Hauvette
Xavier Assémat
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Thibault Chuffart
Thomas Corbino

Rippers
Luc Heninger
Mohad Senglali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé
Théophile Gaudron
Pierre Del Grosso

Peon
Ugo Ribaud
Xavier Sanson
Christopher Pierron
Rémi Lebigre
Pierre Chiron
Paul Fiat
Jérémya Forêt
Jean-Michel Comtois
Marie-Thérèse Nguyen

Farmers' Almanac
Marie-Caroline Le Vacon

Agricultural Retailers Association
John Bert
Aurélien Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Stéphanie Olbé
Vincent Duhnen

Farmville inhabitants
François Weytens
Diane Dufraisay-Couraud
Manon Lestrade

City guys
Stéphane Le Gac Savoye
Camille Lallement

Organic farming
Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca
Dimitri Robert

Chicken Run
Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka
Aurélien Clou

Meteorological Service of Canada
Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Stéphane Figon
Maureen Bolger
Areski Ouazir
Lasconie Lukusa M.
Ramata Diallo

Food Industry Lobby
Deborah Bellangé

Shepherd
Jean-Pierre Bourdon



GIANTS
SOFTWARE

FOCUS
HOME INTERACTIVE

PhysX
NVIDIA

© 2013 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Focus Home Interactive under license of Giants Software. Farming Simulator, Giants Software and its logos are trademarks or registered trademarks of Giants Software. Focus, Focus Home Interactive and its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All manufacturers, agricultural machinery, agricultural equipment, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. The agricultural machines and equipment in this game may be different from the actual machines in shapes, colours and performance.